



Juego Interactivo Integrado en Moodle para la Autoevaluación de conocimientos: eLiza v2

M. Antón-Rodríguez, F.J. Díaz-Pernas, M. Martínez-Zarzuela, D. González-Ortega
Dpto. de Teoría de la Señal, Comunicaciones e Ingeniería Telemática
Universidad de Valladolid
e-mail: mirant@tel.uva.es



RESUMEN El aprendizaje basado en juegos se trata de un concepto que trata de apoyar y mejorar el aprendizaje o la evaluación de conocimientos a través del uso de juegos. Numerosas investigaciones revelan beneficios muy positivos en la aplicación de los juegos educativos al desarrollo de las asignaturas. El objetivo de la aplicación que se presenta en este artículo, eLiza v2, es proporcionar una nueva versión del recurso educativo eLiza, que permite la autoevaluación de conocimientos de forma lúdica dentro de la plataforma educativa Moodle. Esta nueva versión corrige los inconvenientes detectados en la aplicación original a la vez que actualiza su funcionamiento y aspecto haciendo uso de las tecnologías más actuales. Con este juego se pretende ayudar a los alumnos para que consigan no sólo una mejor comprensión de la asignatura sino también del alcance de sus propios conocimientos sobre la misma, haciendo uso de una herramienta entretenida que se puede utilizar tanto de forma individual como grupal. Además, las estadísticas que se recogen ayudan al profesor a entender el nivel de comprensión de los conceptos que se presentan en el juego, tanto a nivel de alumno como de clase. El cambio de versión ha incrementado la motivación de los alumnos en su empleo.

Bases de eLiza v2

LMS: Moodle

Un LMS (Learning Management System) es un **sistema de gestión de aprendizaje** (software) instalado en un servidor web que se emplea para administrar, distribuir y controlar las actividades de formación no presencial. **Moodle** es uno de los sistemas de gestión de aprendizaje más utilizado

Aprendizaje Basado en Juegos (Game Based Learning, GBL)

El uso de los **videojuegos** como **herramientas de aprendizaje**, conocido como **aprendizaje basado en juegos (GBL)**, ha ido ganando protagonismo en las últimas décadas. Los juegos digitales resultan atractivos para los estudiantes ya que implican una motivación extra en todo el grupo.

Aplicación Basada en Juegos eLiza v2

La aplicación **eLiza v2** es un **juego formativo** donde se el alumno puede responder preguntas de tipo test totalmente personalizables. El objetivo es permitir al alumno que **compruebe sus conocimientos** e impulse sus ansias de mejora mediante una actividad lúdica. Por parte del profesor puede ser utilizada para comprobar los conocimientos de los alumnos y tomar las medidas oportunas, o como actividad puntuable. Las secciones de la aplicación son las siguientes: **Jugar, Jugar en grupo, Administrar, Proponer preguntas y Estadísticas**

Datos de la Experiencia

- **Titulación:** Grado en Ingeniería de Tecnologías Específicas de Telecomunicación (UVA).
- **Asignatura:** Desarrollo de Aplicaciones Telemáticas
- **Número de alumnos:** 6
- **Objetivo:** Aprendizaje de la asignatura \Rightarrow realización de cuestiones tipo test de examen.
- **Método:** opinión verbal y a través del foro
- **Resultado:** Activación temprana de contenidos y habilidades. Mejora la motivación.
 - > **Satisfacción alumnos:** mayoría consideran la aplicación muy positiva, interfaz agradable y moderno
 - > **Aspectos mejorables:** mayor número de cuestiones.

Líneas Futuras

- Desarrollar pruebas a mayor escala.
- e-Liza v2 versión móvil

CAPTURAS de la Aplicación eLiza v2

JUGAR y JUGAR EN GRUPO

ADMINISTRAR

ESTADÍSTICAS y PROPONER PREGUNTAS